

Immersion und Disziplinierung – zwei Seiten einer Medaille

Das Digitale ist Thema der politischen Bildung, seit es gesellschaftliche Auswirkungen hat. Dabei kommen meist weniger die Sonnen- als die Schattenseiten zur Sprache: Big Data, Citizen-Score, Transhumanismus, Burnout-Kids und GPS-Sender im Teddybär sind Schlagworte, die Unbehagen wecken und Dystopien inspirieren. News aus dem Silicon Valley, die weniger eine Verbesserung von Lifestyle-Qualitäten versprechen als tiefe Eingriffe in die menschliche Autonomie und Authentizität, rufen selten Euphorien hervor. Die Begeisterung, die technische Neuerungen – bei aller immer auch geäußerten Kritik – seit Beginn des 19. bis Mitte des 20. Jahrhunderts ausgelöst haben, ist im Grunde nur noch bei Apple & Co reaktivierbar. Die Erfindung der Fotografie und des Films, die ersten Flugzeuge, die erste Mondlandung haben mit der Entwicklung des Digitalen gemeinsam, dass Welt nicht nur in Reichweite gebracht, sondern auch gestaltet und sogar ‚erzeugt‘ wird. Das Streben nach ‚World-Building‘ hat durch die Digitalisierung neue Dimensionen gewonnen. Nicht nur in der Kunst, aber hier in den letzten Jahren konzentriert, wird das Phänomen unter dem Stichwort ‚Immersion‘ inszeniert und thematisiert. Immersion impliziert dabei mehr als nur das vom Duden nahegelegte ‚Eintauchen‘ in künstliche, künstlerische und/oder virtuelle Welten. Der Begriff beinhaltet die Aspekte der Partizipation, der Co-Kreativität und der (Mit-)Gestaltung absichtsvoll geschaffener Räume und verweist darüber hinaus auf die damit regelhaft inszenierten Affekte und Emotionen¹. Immersive Kunstwerke haben gleichermaßen Geschichte wie Konjunktur. Sie zeigen gesellschaftliche Veränderungen auf, die den Bildungsanbieterinnen und Bildungsanbietern noch zu wenig im Bewusstsein sind. Kaum ein (urbaner) Raum, der nicht konzipiert und gleichermaßen gestalterisch durch Materie und immaterielle Datenströme Form annimmt. Städte inszenieren sich auf globalen Attraktivitätsmärkten. Shoppingmalls folgen ausgeklügelten Konzepten des Konsums. Kultureinrichtungen kommen Bedürfnissen nach sinnlichem Erleben nach. Die alte Regel der Chicago School „Form follows function“ wurde ausgehebelt. Nicht mehr das menschliche Bedürfnis steht im Mittelpunkt der Gestaltung, sondern Machtinteressen und die Belange des Kulturkapitalismus. Für Demokratien völlig unangemessen presst die nach digitalen und materiellen Prinzipien gestaltete ‚Form‘ die Bürgerinnen und Bürger in Funktionen hinein, überwacht und lenkt ihre Körper und Emotionen, Handlungen und Imaginationen. Dabei wird das Transparente, Unsichtbare, Immaterielle zum bestimmenden Faktor einer ‚Kontrollgesellschaft‘². In den Kontexten von Politik und Bildung ist es üblich geworden, „mehr“ und eine „bessere“ digitale Ausstattung und Mediennutzung zu fordern. – Deutschland gilt hier weithin als Entwicklungsland. Selten ist die These zu vernehmen, dass soziales Leben in digitalen Räu-

men vielfach mit autoritären sozialen Praktiken angereichert wird. Man lebt und arbeitet entlang der Logik digitaler Medien.³ Teamwork, wie es heute auf der Grundlage digitaler Vernetzung praktiziert wird, beruht nicht nur auf Online-Konnektivität, sondern auf einer spezifischen affektiven Struktur, in der die Beteiligten nicht nur für Teilbereiche von Arbeitsprozessen, sondern für das Ganze und das Wohl der Kolleginnen und Kollegen, grenzenlos verantwortlich sind.⁴ Damit wird der Entfremdungsbegriff von Marx hart auf die Probe gestellt. Es stellt sich nicht nur die Frage, wie durchschaubar die Sache ist, sondern auch die nach möglichen Autorinnen und Autoren der Welterzeugung: Führen wir von anderen erdachte Skripte aus?

Immersion und Disziplinierung sind zwei Seiten derselben Medaille. Dies zeigt der Medienwissenschaftler Andreas Wolfsteiner am Beispiel der „applicatio sensuum“ von Ignatius von Loyola, visuell-imaginativer Versenkungsübungen, die zugleich dem Ziel der Durchsetzung absoluten Gehorsams dienen.⁵ Freiheit, Unterwerfung und Selbstunterwerfung beschreiben das Spannungsfeld, in dessen Kontext Digitalisierung für die Politische und Kulturelle Bildung interessant wird. Anders als bei den Ignatianischen Exerzitien von 1524 ist das Visuell-Affektive heute Leitprinzip und die ‚Kulturalisierung des Sozialen‘ Programm. Der Soziologe Andreas Reckwitz betrachtet die digitalen Technologien und das Internet als Verstärker, denn sie „forcieren“ eine „expansive und den Alltag durchdringende Fabrikation von Kulturformaten mit einer narrativen, ästhetischen, gestalterischen, ludischen, moralisch-ethischen Qualität, also von Texten und Bildern, Videos und Filmen, phatischen Sprechakten und Spielen“. Damit avanciert die digitale Technologie zur ‚Kulturmaschine‘, die Menschen zu mobilen Usern, zum Publikum, zu Produzentinnen und Produzenten und zu Selbstdarstellerinnen und Selbstdarstellern formt. Sie ist insofern auch ‚Affektmaschine‘, als die Kulturformate, Texte und Bilder – anders als Informationen – mit affektiven Reizen aufgeladen sind.⁶ Technik bleibt nicht länger Werkzeug. Sie konstituiert Umwelt und Lebensraum. Diese Umwelt entwickelt sich zwar laut Inke Arns sukzessive zu einer post-anthropozentrischen Welt⁷, aber die sozialen Subjekte erleben diese Umwelt als kulturelle Umwelt, die pausenlos Reize sendet.⁸ Damit sind Emotionen und Affekte nicht mehr auf dem Rang eines „gesellschaftlichen Randphänomens“, auf den sie im Rahmen früherer Konzepte der technokratischen Gesellschaft verwiesen wurden, sondern, so der Sonderforschungsbereich, „bilden den Kern jeglicher Sozialität.“⁹ Durch die skizzierten Entwicklungen – Immersion als ‚Normalzustand‘¹⁰, digitale Technologie als ‚Kulturmaschine‘ – werden die schulischen und außerschulischen Bildungsanbieterinnen und Bildungsanbieter doppelt herausgefordert: Was bedeuten Emanzipation und Freiheit unter diesen Bedingungen? Was meint Bildung in der affizierten Gesellschaft? Kulturelle und politische Bildung aktivieren kritisches Bewusstsein: Wer in die digitalen Welten eintaucht oder eingetaucht wird, sollte auch die Kunst des Auftauchens beherrschen.

- 1** In einem Working Paper des Sonderforschungsbereichs „Affective Societies“ an der Freien Universität Berlin wird Immersion „als eine bestimmte Qualität relationaler Affizierungsvollzüge“ verstanden. Das Phänomen zeichnet sich demnach „dadurch aus, dass ein Individuum durch reziproke Affizierungsdynamiken ganz in eine lokale Umgebung eingebunden und in seinem Denken, Fühlen und Handeln situativ moduliert wird“. Mühlhoff, Rainer/Schütz, Theresa (2017): Verunsichern, Vereinnahmen, Verschmelzen. Eine affekttheoretische Perspektive auf Immersion, SFB 1171 Working Paper 05/17, Berlin, S. 1.
- 2** Siehe hierzu auch die Ausführungen von Inke Arns, Direktorin des Hartware MedienKunstVer-eins Dortmund auf dem 9. Kulturpolitischen Bundeskongress WELT.KULTUR.POLITIK. Kulturpolitik und Globalisierung in Berlin am 15./16.06.2017.
- 3** Bartmann, Christoph (2012): Leben im Büro. Die schöne neue Welt der Angestellten, München.
- 4** Vgl. Mühlhoff, Rainer/Schütz, Theresa (2017): Verunsichern, Vereinnahmen, Verschmelzen, S. 14 f.
- 5** Wolfsteiner, Andreas: Mentale Technologien und die Künste der Immersion. Online verfügbar unter: <https://www.kupoge.de/kongress/2017/dokumente.html> (letzter Zugriff: 30.10.2018).
- 6** Vgl. Reckwitz, Andreas (2017): Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne, Berlin, S. 227 – 235.
- 7** Siehe hierzu Fußnote 1.
- 8** Vgl. Reckwitz, Andreas (2017): Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne, Berlin, S. 237.
- 9** SFB 1171 „Affektive Societies: Dynamiken des Zusammenlebens in bewegten Welten“, Freie Universität Berlin (2018): Affective Societies. Online verfügbar unter: <http://www.sfb-affective-societies.de/>, (letzter Zugriff: 30.10.2018).
- 10** Siehe hierzu Fußnote 1.